



O mundo técnico dos MMOs

Prezado aluno, nesta aula vamos falar um pouco sobre jogos massivos, banco de dados e oportunidades para o mercado.



Um jogo multijogador massivo online (mais conhecido como MMO) que em inglês é conhecido como Massively multiplayer online game (MMOG) é uma categoria de jogo eletrônico, que permite com servidores bem preparados suportar grandes doses de jogadores simultaneamente, ao mesmo tempo, conectados através da internet. Conforme as requisições e pacotes vão sendo enviados e recebidos o servidor do MMO e o próprio jogo MMO dá essa condição de ser ter jogadores em tempo real conectados e jogando todos ao mesmo tempo.

Abaixo mostramos as categorias de jogos MMO:

MMORPG Jogo que permite a interpretação de personagem online em massa.

Jogo MMOFPS de tiro em primeira pessoa online em massa.

MMOSGA Grande alteração feita com base no jogo IMVU que permite uma relação online a qualquer grau de jogabilidade e mecânica do jogo.

Jogo MMOSG virtual de relacionamentos online em massa.
MMOEG Estilo de jogo erótico online em massa. Não é necessário a menor de idade devido ao seu conteúdo.



MMOBG Game que funciona pelo navegador, é um jogo online que permite partidas em massa.



A seguir temos alguns nomes e exemplos de jogos MMO.

World of Warcraft, Ragnarök, Final Fantasy XIV, entre muitos outros que acreditam que você caro aluno, conheça!

Da parte de técnica do levantamento de requisitos para configurarmos um jogo MMO em um servidor, considere as informações importantes a serem seguidas conforme descrito abaixo:

-Problemas de rede cabeada ou sem wi-fi. (Lembrando que para games principalmente a melhor rede é a rede cabeada.)

-Oscilações (Quando a rede de dados começa a se oscilar, hora funciona bem, hora ela funciona mal.)

-Velocidade da internet (É muito importante que se tenha uma internet de qualidade para que o jogo também possa ser disponibilizado com qualidade aos clientes.)

Uma rede de dados bem montada, estruturada e configurada é parte essencial para que os jogos MMOS funcionem sem licença e evitando a perda de pacotes que são os dados e o próprio jogo que trafega pela rede.

Além de uma rede local, pode-se também utilizar servidores em nuvem cloud para a configuração e instalação de jogos multiplayer de qualquer categoria além dos MMOs é claro.

Com relação a parte de servidores na nuvem para games pode-se utilizar as estruturas de servidores GameLift e PlayFab ambas foram comp[illegible]is e estudam em aulas anteriores.
Dentro dos jogos na maioria das vezes os jogadores querem ver os jogos que jogaram anteriormente, seja para ver os ganhadores dos jogos ou assistir a um replay de uma determinada parte do jogo. É nesta parte que então entre os bancos de dados para jogos, onde todas as informações de tudo o que acontece e aconteceu em uma partida no jogo fica armazenado e salvo em um registro no banco de dados que funcionará dentro do servidor. Este banco de dados do jogo é essencial pois é ali que também temos o inventário do jogador, histórico de partidas, ranqueamentos etc.

No mercado de trabalho para com infraestrutura de servidores para games, existem grandes demandas de profissionais para a área de atuação de especialistas em back-end de servidores para games, onde se cuida de banco de dados, big data, inteligência artificial tudo voltado para jogos o mercado digital possui demanda para estes profissionais com foco em servidores para jogos.

Caro aluno, tendo em vista que agora você já sabe mais detalhes sobre os jogos da Categoria MMO e suas derivações e um pouco mais sobre a função dos bancos de dados para jogos, abaixo seguem algumas atividades para o seu aprimoramento.

Bons estudos e até breve!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo sobre “os melhores MMOs” do canal Nochatbot

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=A_9x0eD9-X4&pp=ugMICgJwdBABGAE%3D



Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo “Modelar banco de dados para jogos” do canal Crio Jogos.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=V76w9heS0Iw

Referência Bibliográfica

Autor: Stankevicius, Richard. Livro Bíblia do MMORPG



Edição: 1 - 2017 **Editora :** Level Up

Ir para exercício